



XBOX 360

The background of the cover art depicts a dramatic scene with a pirate captain and a woman in the foreground, and a large sailing ship on the ocean in the background. The pirate captain, on the left, has a beard and wears a black tricorn hat with a red band. He holds a cutthroat razor in his right hand. The woman, on the right, has long dark hair and wears a light-colored dress with a low neckline. The title 'Port Royale 3' is written in a large, ornate, golden script across the middle. The background shows a large sailing ship with white sails on a blue sea under a blue sky with palm trees on the sides.

Port Royale 3

⚠ ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de



la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades



refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

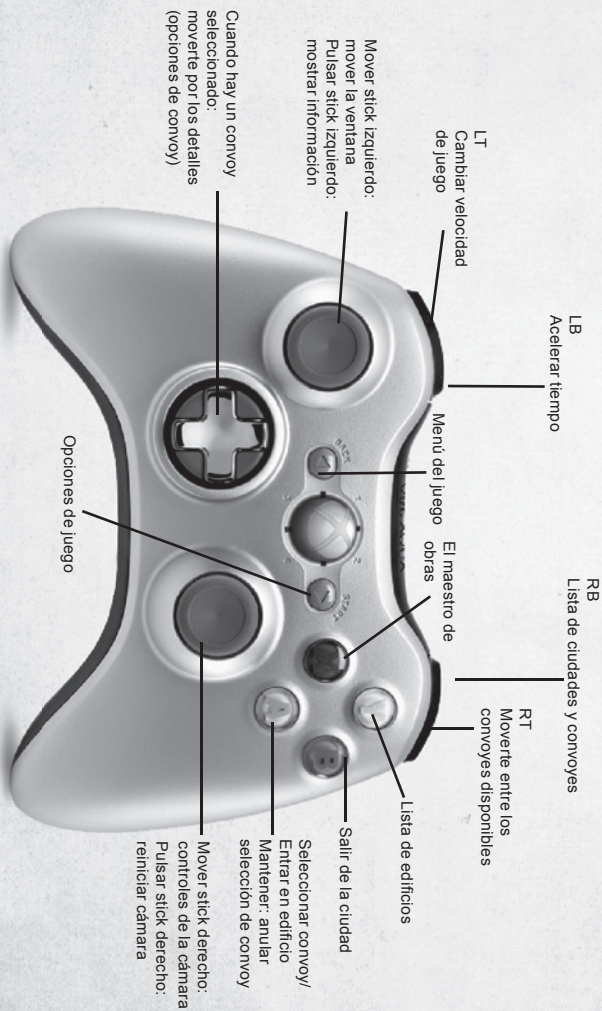
Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

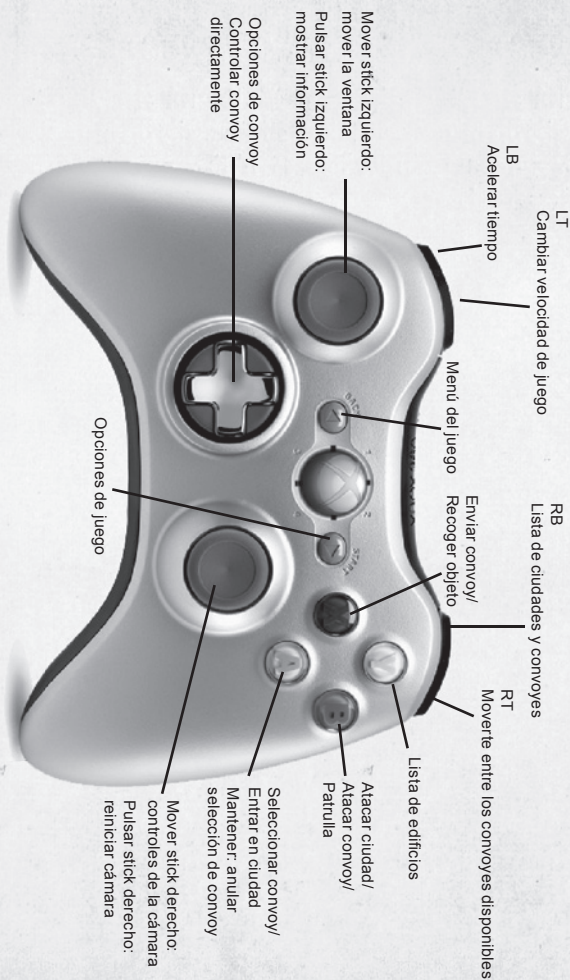
Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CONTROLES DEL JUEGO

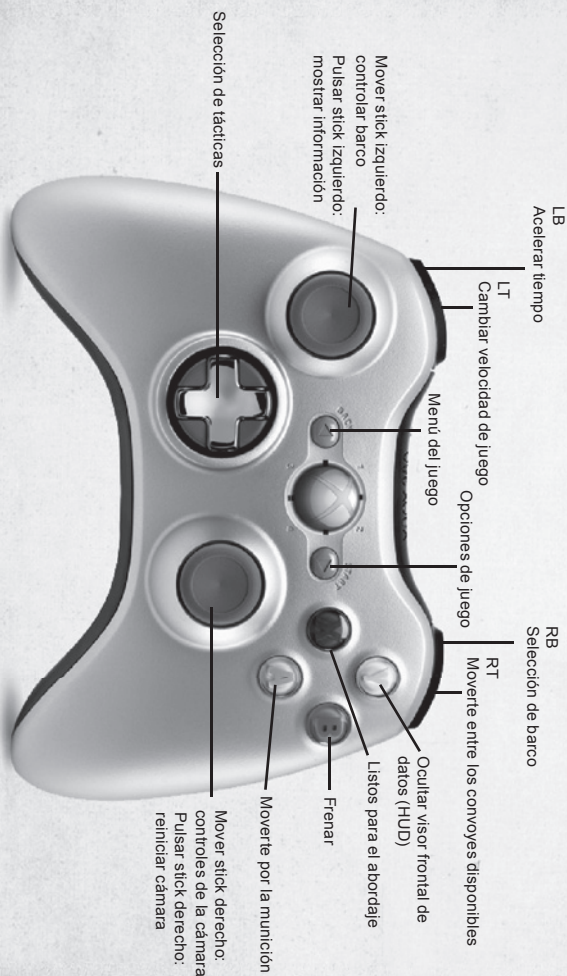
VISTA DE LA CIUDAD



CARTA NÁUTICA



BATALLA NAVAL





CONTROLES DEL JUEGO	1
PRESENTACIÓN RÁPIDA	7
CAMPAÑAS Y TUTORIAL	7
AYUDA DEL JUEGO	7
SÍMBOLO DE INFORMACIÓN	7
CONSEJOS DEL ASESOR	7
PELÍCULAS DE PRESENTACIÓN	7
LA CARTE NÁUTICA	8
VISTA DE CIUDAD	9
BATALLAS NAVALES	10
ZARPANDO AL NUEVO MUNDO	12
EL MUNDO DEL JUEGO	12
CIUDADES	12
INFORMACIÓN DE LA CIUDAD	13
TRABAJADORES Y CIUDADANOS	13
PROSPERIDAD	14
COMERCIO ENTRE CIUDADES	14
NACIONES	14
FLOTAS DEL TESORO	15
LA VENTANA DE COMERCIO	16
LA DIRECCIÓN DEL COMERCIO	17
LA VENTANA DEL INVENTARIO	17
CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS Y PRODUCCIÓN	18
EL MAESTRO DE OBRAS	18
TALLERES	18
EDIFICIOS ADICIONALES	19
ACCIONES EN LA CARTA NÁUTICA	19
CIUDADES	19
ENVIAR CONVOY	19
DESCUBRIR CIUDADES	20
ATACAR UN CONVOY	20
MAPAS DEL TESORO	20
OBJETOS ESPECIALES EN LA CARTA NÁUTICA	20
BARCOS Y CONVOYES	21
ORGANIZAR BARCOS	21
CREAR UN CONVOY NUEVO	21
AÑADIR UN BARCO A UN CONVOY	21
ORGANIZAR CONVOYES	21
BUQUES ESCOLTA	22
LA TRIPULACIÓN	23
CAPITANES	23

ACCIONES DE COMBATE	25
EL COMIENZO DE UNA BATALLA	25
ENTRAR RÁPIDAMENTE EN UNA BATALLA	26
EL CURSO DE LA BATALLA	26
MUNICIÓN Y OTRO EQUIPAMIENTO	27
ABORDAJE Y CAPTURA	28
APODERARSE DE UNA CIUDAD	29
CONQUISTA HOSTIL	29
CONQUISTA ECONÓMICA	29
VENTAJAS Y FUNCIONES ESPECIALES	29
MATRIMONIO	30
CREAR RUTAS COMERCIALES	30
CONTROLAR LAS RUTAS COMERCIALES	31
REPUTACIÓN Y ASCENSOS	31
RANGO	31
REPUTACIÓN	32
POPULARIDAD	33
PODER	33
CREDITS	34
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE KALYPSO MEDIA	36
GARANTÍA LIMITADA	37



PRESENTACIÓN RÁPIDA



CAMPAÑAS Y TUTORIAL

Puedes empezar el juego con una de las dos campañas. Como es lógico, te recomendamos cualquiera de las dos porque son una buena forma de familiarizarte con todas las posibilidades del juego.

Al comienzo de la primera campaña podrás ver un tutorial breve en el que también aprenderás a controlar el juego.

AYUDA DEL JUEGO

Durante la partida te encontrarás con diversos tipos de ayuda:

SÍMBOLO DE INFORMACIÓN



Cada vez que este símbolo aparezca en el juego, puedes hacer clic en el botón de stick izquierdo para ver una descripción detallada de la situación.

CONSEJOS DEL ASESOR



Durante la partida, el asesor te facilitará pistas y sugerencias en función de cada situación. También se crearán mensajes en el cuaderno de bitácora en la sección “Info” (Información), que podrás consultar en cualquier momento.

PELÍCULAS DE PRESENTACIÓN



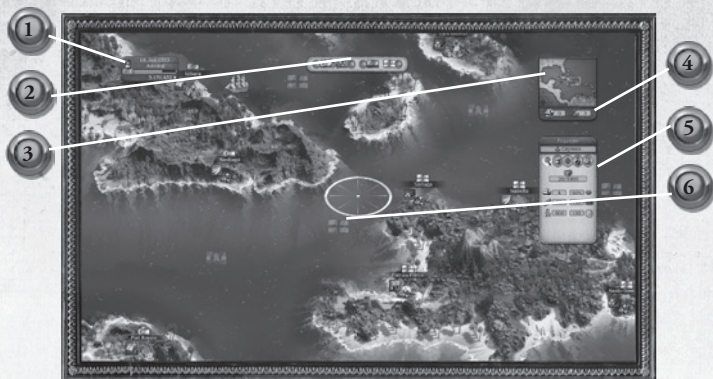
Al comienzo de cada campaña y hasta su finalización, se mostrará con regularidad el siguiente objetivo. En ocasiones también aparecerá un símbolo de película. Podrás reproducir un vídeo sobre algunas funciones y operaciones del juego.

LISTA DE PROBLEMAS DEL ASESOR EN LA LISTA “CONVOYS AND TOWNS” (CONVOYES Y CIUDADES)



La ventana “Convoys and Towns” (Convoyes y ciudades) contiene la pestaña “Advisor” (Asesor). En ella se recopilan todas las catástrofes que podrían provocar problemas a tu compañía. Puedes seleccionar la entrada para ir directamente al lugar del problema.

LA CARTE NÁUTICA



1	Velocidad de juego, fecha, rango actual, avance de rango, dinero.
2	Tu reputación ante las naciones y las relaciones entre estas.
3	Minimapa.
4	Muestra el número de convoyes anclados y en el mar, cuáles no están en rutas comerciales o en una patrulla. Puedes moverte entre los convoyes con [Moverte por los convoyes disponibles].
5	Campos de los convoyes seleccionados actualmente. Puedes moverte entre ellos con el [mando D].
6	Las banderas en el mar muestran el dominio militar actual en esta zona.

VISTA DE CIUDAD



1	Información sobre la ciudad.
2	Puertos en los que han atracado convoyes, y barcos disponibles y sin usar.
3	Edificios con acciones (seleccionar para realizar acciones en ellos).
4	El minimapa de la ciudad. Tus edificios son azules.
5	Área exterior del centro de la ciudad con empresas, viviendas y almacenes.



BATALLAS NAVALES



- 1 Las velas de tus barcos son azules. El barco que estés controlando aparecerá en el centro de la pantalla.
- 2 Si un rival está en una posición idónea para dispararle una andanada, aparecerá sobre un círculo. Entonces puedes dispararle. Si se vuelve verde, tus cañones obtendrán el mejor disparo posible.
- 3 La munición disponible de tu convoy.
- 4 Tácticas seleccionadas actualmente para tus otros barcos. Se pueden cambiar con el [mando D]. Ver más adelante.
- 5 Muestra la munición seleccionada actualmente de tu barco y la preparación para el abordaje.
- 6 Las fuerzas relativas de ambos convoyes (el verde indica que eres el más fuerte).
- 7 Hasta tres buques escolta de tu convoy participarán en la batalla contra tu rival. Aquí podrás seleccionar el barco que quieras controlar personalmente. Los demás tendrán control automático, siguiendo tus especificaciones tácticas.
Un barco siempre conservará la última munición que hayas seleccionado, a no ser que esté agotada.

BATALLAS NAVALES

DISPONES DE LOS SIGUIENTES COMANDOS TÁCTICOS:

Attack my target (Atacar mi blanco)	El último barco enemigo que haya recibido daños del barco que controlas seguirá siendo atacado por tus barcos de control automático hasta nuevo aviso.
Defensive behavior (Comportamiento defensivo)	Tus barcos controlados automáticamente causarán tanto daño como puedan, pero intentarán no hundir los barcos enemigos (lo cual tiene sentido si estás intentando capturar todos los barcos posibles para poder hacerte con ellos tras el combate).
Standard behavior (Comportamiento normal)	El resto de barcos actuarán de forma individual.
Surrender (Rendirse)	Todos tus barcos se rendirán. Cuidado: esto puede provocar que todo tu convoy pierda a manos de tu rival.



El viento juega un papel decisivo en las batallas navales. Fíjate en las banderas de los barcos para saber en qué dirección sopla el viento.

¡Cuidado con los escollos! Frenarán tus barcos.





ZARPANDO AL NUEVO MUNDO



En este capítulo se describe el mundo y lo que sucede en él.

EL MUNDO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en el Caribe durante los siglos XVI y XVII. Las potencias navales de España, Inglaterra, Francia y Holanda luchan por la supremacía del Nuevo Mundo. Sobre la carta náutica verás varios elementos en movimiento:

Cientos de convoyes comerciales recorren mares y ciudades, siempre en busca de mercancía barata para venderla cara en otros lugares.

Convoyes piratas surcan los mares, con la esperanza de interceptar convoyes comerciales para saquearlos.

Los convoyes militares de las naciones se componen de muchas unidades para proteger las rutas comerciales o atacar a los convoyes y ciudades de sus rivales con el fin de debilitar sus posiciones de poder.

CIUDADES

En Port Royale 3 hay un total de 60 ciudades, que al comienzo del juego todavía no has descubierto. Lo lograrás si sigues a los otros convoyes o navegas por las costas. Descubrirás una ciudad en cuanto entre en el campo visual de tu convoy.

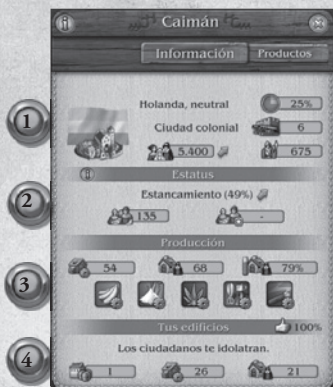
Cada ciudad pertenece a una nación que la protege de los ataques de los convoyes militares y los cañones del puerto. Si eres hostil a una nación, no podrás entrar en uno de sus puertos.

Las ciudades se clasifican en tres tipos:

Cada nación tiene un virrey, que elige una de las ciudades como su sede. Será la única ciudad en la que puedas reunirte con el virrey (consulta la sección "Acciones en la ciudad"). Al comienzo de la partida, las ciudades de los virreyes son las más grandes y las que cuentan con mejores defensas.

Cada nación tiene varias ciudades en las que residen gobernadores. Son más grandes y están mejor defendidas que las ciudades normales y, al igual que las ciudades de virreyes, reciben la visita de la flota del tesoro (ver más adelante).

Muchas ciudades son simples ciudades coloniales. Sus defensas son las más precarias y no suelen ser muy grandes.



INFORMACIÓN DE LA CIUDAD

Si pasas el cursor por una ciudad de la carta náutica, puedes abrir el muelle con la orden [Lista de edificios]. Aquí encontrarás la información de la ciudad, que te muestra información importante acerca de la ciudad.

También puedes abrir la página de información al seleccionar la vista de la ciudad, sobre el edificio del muelle.

1	Nación, tamaño, tipo y defensa de la ciudad.
2	Prosperidad de la ciudad, con el número de colonos libres y el crecimiento de colonos (solo en las ciudades de mayor estatus).
3	Las oportunidades de producción de la ciudad, el número de empresas y viviendas, y el índice de ocupación de viviendas.
4	Tu popularidad y el número de edificios que has construido en la ciudad.

TRABAJADORES Y CIUDADANOS

El tamaño de una ciudad depende exclusivamente de su número de ciudadanos. Y a su vez, este número de ciudadanos depende del número de ofertas de trabajo de la ciudad. La correlación entre ciudadanos y trabajadores es la siguiente:

Primero están los colonos que buscan trabajo. Llegan de Europa en las flotas del tesoro y desembarcan en las ciudades de virreyes y gobernadores. Desde allí se trasladan en convoyes comerciales a las ciudades coloniales.

Si hay un puesto de trabajo en la ciudad, podrá cubrirse si la ciudad tiene 4 colonos (que representan al colono y su familia). El resultado es que la población de la ciudad ascenderá a 4 ciudadanos.

Obviamente, los ciudadanos necesitan un lugar en el que vivir. Si el espacio residencial de la ciudad está lleno, no podrá albergar nuevos ciudadanos.

PROSPERIDAD

Por lo general, cuanto mejor esté abastecida de productos una ciudad, más alta será su prosperidad. La falta de productos reducirá el estatus de la ciudad, así como las catástrofes que se produzcan en ella (ver más adelante). Por fortuna, esto no suele ocurrir con mucha rapidez, por lo que tendrás tiempo de sobra para reaccionar si una ciudad te importa de verdad.

Tampoco es tan malo si el estatus de una ciudad no es tan elevado como debiera. Pero si se reduce en exceso, los trabajadores dejarán sus trabajos y los ciudadanos volverán a ser colonos. Las ciudades con un alto nivel de prosperidad también recibirán una bonificación: la producción se volverá más eficaz (se reducirán los costes de producción y la producción aumentará) y la ciudad generará nuevos colonos por sí misma.

COMERCIO ENTRE CIUDADES

En Port Royale 3, hay 20 productos distintos que los ciudadanos reclaman y consumen. Muchas empresas también requieren algunos productos como materias primas.

Cada ciudad puede producir 5 de los 20 productos. De la misma forma, cada ciudad cuenta con 5 plantas de producción distintas que, por norma general, producen mucho más de lo que la ciudad consume. Por esta razón, todas las ciudades destinan parte de su producción a la exportación, y al mismo tiempo reclaman los productos que no fabrican.

Todo el comercio de una ciudad tiene lugar en el mercado central del muelle y sigue los principios de la oferta y la demanda, precios dinámicos incluidos: si una ciudad tiene almacenado más producto del que necesita para las próximas semanas, ese producto tendrá un precio bajo. Por el contrario, la ciudad pagará altos precios por todos los productos que escaseen.

Los convoyes comerciales se aprovechan de estas diferencias de precios: compran productos baratos en una ciudad y los venden a altos precios en otras. De esta forma, los productos se distribuyen por todo el mundo del juego.

NACIONES

Como era habitual en aquella época, las relaciones entre las cuatro naciones están cambiando continuamente:

Si una nación se siente con las fuerzas suficientes, no tendrá problemas en declarar la guerra a otra nación que ponga en peligro su posición. Si dos naciones están en guerra, una de ellas podrá ofrecerte una patente de corso ("Acciones en la ciudad").

De igual modo, dos naciones pueden aliarse si se consideran débiles militarmente. En este caso, tu reputación con las dos naciones será la media de la suma de ambas y todas las acciones que realices a favor o en contra de una de las dos naciones

afectará a la otra nación en igual medida.

Dos naciones que estén en guerra se atacarán entre sí con sus convoyes militares. Los objetivos serán los convoyes militares y las ciudades del rival. Con el tiempo, cada nación irá recibiendo nuevos convoyes militares de Europa; por lo que los enfrentamientos se irán sucediendo.



Una nación puede tener una relación especial con una única nación, y mantenerse neutral con las demás. Pero también es posible que una nación se mantenga neutral con respecto a todas las naciones.

FLOTAS DEL TESORO

Algunos productos (pigmentos, café, tabaco y cacao) no solo se producen para consumir en el Nuevo Mundo; también se exportan a Europa. Con este fin, varios convoyes altamente protegidos suelen llegar de Europa para traer a nuevos colonos, pero también para llevarse productos de exportación y otros tesoros.

Los productos de exportación solo se recogen en las ciudades de gobernadores y virreyes. Con este fin, una pequeña porción de estos productos se reserva a diario del mercado de la ciudad y se pasan a un almacén de exportación. Si una flota del tesoro atraca en el puerto, se llevará los productos del almacén y a cambio dejará colonos en la ciudad. La flota del tesoro regresará a Europa en cuanto esté llena. Si no es así, viajará a otra ciudad.

Cuanto más productos de exportación pueda cargar una flota del tesoro, más colonos dejará en la ciudad.

CATÁSTROFES

Dejando aparte a los piratas y las constantes trifulcas entre naciones, vivir en el Caribe sería casi como hacerlo en el paraíso. Pero pueden producirse diversas catástrofes que complican la vida a ciudadanos, productores y marinos.

Durante muchas catástrofes, la calidad de vida de los habitantes de las ciudades descenderá notablemente. Además, por lo general no será posible construir nuevos edificios durante una catástrofe.



¡Intenta aprovecharte de las catástrofes! Por ejemplo, si la producción de algunos productos decae a causa de una catástrofe, eso provocará una escasez de dichos productos en la región... ¡y por tanto, los precios subirán!

Huracán

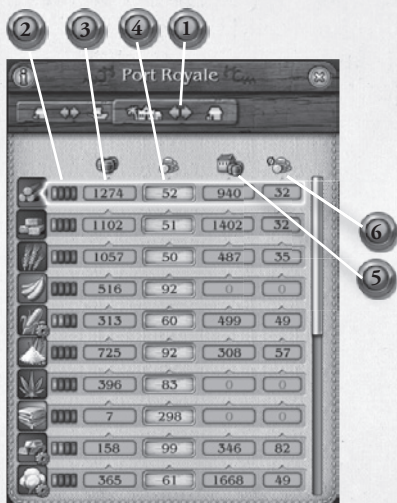
Los huracanes tienen algo bueno: se les ve llegar en la carta náutica. Los barcos que crucen un huracán sufrirán daños graves. Si el huracán llega a una ciudad, provocará una gran tormenta que interrumpirá toda su producción.

Los huracanes suelen producirse entre los meses de abril y septiembre.

LA VENTANA DE COMERCIO

El muelle está situado en el puerto y en él se encuentra el mercado de la ciudad. Todos los productos de los comerciantes de la ciudad se venden en este mercado. Además, aquí es donde las empresas de los comerciantes de la ciudad obtienen sus materias primas.

Los convoyes que quieran comerciar con la ciudad también pueden hacerlo en el muelle. El precio de todos los productos lo determina la oferta y la demanda. Por demanda se entiende el número de productos que necesitarán los habitantes y empresas de la ciudad en los próximos días. Como es lógico, los productos disponibles en grandes cantidades y que se sigan fabricando estarán más baratos.



- | | |
|---|---|
| 1 | La dirección del comercio actual se muestra aquí. Como en todos los campos del muelle, puedes seleccionarlo con el [stick izquierdo]. |
| 2 | El inventario de la ciudad. Ver más adelante. |
| 3 | Cantidades de productos en la ciudad. |
| 4 | Precio actual por barril. Selecciona un producto para comercial con él. |
| 5 | Cantidades de productos en el convoy. |
| 6 | El precio medio que pague por los productos que van en el convoy. Siempre podrás ver cuánto pague por los productos cuando los estés vendiendo. |

LA DIRECCIÓN DEL COMERCIO

Antes de comenzar a producir en una ciudad, necesitarás un almacén desde el que entregar los productos. Pero también puedes usar el almacén para guardarlos temporalmente.

En una ciudad siempre hay tres direcciones de comercio para elegir:

- Si tu convoy ha atracado en una ciudad y lo seleccionas, podrás comerciar entre la ciudad y el convoy.
- Si has construido un almacén en la ciudad (tienes que hacerlo para poder producir artículos), también podrás comerciar entre la ciudad y el almacén.
- Si tu convoy ha atracado en la ciudad y tienes un almacén en ella, podrás intercambiar productos entre el almacén y tu convoy.

LA VENTANA DEL INVENTARIO

En esta ventana podrás ver un resumen rápido del inventario de productos de una ciudad:



El producto escasea y ha alcanzado su precio máximo. Si compras un producto así, tu popularidad en la ciudad descenderá y, por el contrario, subirá si vendes este producto.



El inventario del producto es suficiente para los próximos 30-40 días. No deberías comprar ni vender este producto, porque su precio no es interesante.



El producto se encuentra en cantidades razonables y se vende barato. Estos productos suele fabricarlos la misma ciudad. ¡Compra!



El precio del producto se desploma porque hay demasiado y se sigue produciendo.



El precio del producto ha tocado fondo y ahora está más bajo que el precio de producción. Las empresas de la ciudad no podrán obtener beneficios vendiendo el producto en el mercado, y por tanto reducirán sus plantillas.

CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS Y PRODUCCIÓN

Además de los edificios con acciones descritos anteriormente, una ciudad se compone de otros edificios, que tú mismo podrás construir. Los precios por edificar y la importancia de los edificios se describen a continuación.

EL MAESTRO DE OBRAS

Para poder construir edificios en una ciudad, primero tendrás que visitar al maestro de obras. Se encarga de conceder licencias para construir almacenes y empresas. Como nadie quiere que un canalla se establezca en la ciudad, el maestro de obras revisará la reputación que tienes con respecto a su nación y tu popularidad en la ciudad. Te ofrecerá una licencia si ambas son buenas; a cambio de dinero, claro está.

Pero el maestro de obras también tiene una ventaja: puedes encargarle que construya los edificios. Él conseguirá todo lo que necesite en el muelle y coordinará la construcción de cada edificio. No tendrás que preocuparte de nada; tan solo de elegir la ubicación de la obra.



Cada ciudad tiene su maestro de obras. En cada ciudad en la que hayas conseguido una licencia, la siguiente te costará más cara. Tu rango también juega un papel importante: cuanto más alto sea, más dinero querrá sacarte el maestro de obras.

TALLERES

Cada taller produce un único producto y en él trabajan 25 obreros. Muchos talleres necesitan materias primas que los talleres conseguirán de tu almacén de la ciudad. Si alguna materia prima se agota, la producción se detendrá, pero los costes seguirán aumentando. Los productos terminados siempre se llevarán a tu almacén para que puedas recogerlos, por ejemplo, por medio de convoyes. También puedes elegir que el encargado los venda automáticamente en la ciudad.

EDIFICIOS ADICIONALES

Además de los edificios con acciones, las viviendas y los talleres, existen otros edificios que desempeñan un papel en la ciudad. También puedes encargar su construcción al maestro de obras. Los más importantes son:

School (Escuela): si una ciudad tiene escuelas, producirá nuevos colonos cada día, siempre que la ciudad tenga un estatus de “prosperous” (próspera) o “rich” (rica). El efecto máximo se alcanzará si hay una escuela por cada 2.500 habitantes.

Hospital: el hospital reduce la probabilidad de epidemias en una ciudad. La situación óptima es de un hospital por cada 2.000 habitantes.

Reconstruir el astillero (dockyard): el astillero grande puede construirse en ciudades que ya tengan un astillero pequeño. En él podrás comprar y vender barcos.

Trees (Árboles): los árboles aumentan la satisfacción general de los ciudadanos. Procura mejorar con árboles las áreas sin edificar.

Tu palacio (palace): revisa la sección “Edificios con acciones”.

ACCIONES EN LA CARTA NÁUTICA

CIUDADES



Junto a cada ciudad se mostrará el símbolo de un producto, para indicarte que es el producto que más escasea en dicha ciudad. Si uno de tus convoyes está en la ciudad y no tiene una tarea asignada, también se mostrará un ancla. Si pasas el círculo de selección sobre el símbolo de la ciudad, puedes abrir la lista de edificios de la ciudad con la orden [Lista de edificios]. De este modo, por ejemplo, podrás comerciar con la ciudad sin entrar en ella.

Para entrar en una ciudad, selecciónala con la orden [Entrar en ciudad]. Eso sí, es necesario que en la ciudad esté uno de tus convoyes o que hayas construido un almacén en ella.

ENVIAR CONVOY

Para enviar un convoy, selecciónalo y después mueve el círculo de selección sobre una ciudad o sobre una posición en el mar. Pulsa [Enviar convoy] y tu convoy saldrá inmediatamente.

Atención: los barcos individuales no pueden mandarse porque carecen de marineros o de capitán. Deben añadirse siempre primero al convoy.

DESCUBRIR CIUDADES

Al comienzo de la partida, en la carta náutica solo se mostrará una pequeña parte de las ciudades. Para descubrir una ciudad nueva, tiene que estar en el campo visual de uno de tus convoyes. Sigue a otros convoyes o recorre las costas para descubrir nuevas ciudades.

ATACAR UN CONVOY



En la carta náutica aparecerán todos los convoyes que entren en el campo visual de tu convoy o que lleguen a una ciudad en la que poseas un almacén. Si un convoy entra en tu círculo de selección, se mostrará la siguiente información:

- Nación del convoy
- Tipo de convoy: comercial (merchant), militar (military), pirata (pirate)
- Fuerza de combate del convoy

Para atacar un convoy, debe estar resaltado en tu círculo de selección. Luego puedes pulsar [Atacar convoy]. Pero asegúrate primero de que tu convoy es lo bastante fuerte (consulta también los capítulos “Barcos y convoyes” y “Combate”).

MAPAS DEL TESORO

Durante el juego te encontrarás con trozos de mapas del tesoro. Los trozos se irán montando en el cuaderno de bitácora. Si crees reconocer la sección del mar que representa el mapa, podrás ir en busca del tesoro con tu convoy. Tendrás que acercarse mucho al tesoro para que sea visible. Luego podrás recogerlo con [Enviar convoy].

OBJETOS ESPECIALES EN LA CARTA NÁUTICA

Fíjate bien en la carta náutica y verás mensajes en botellas, restos flotantes y naufragos. También encontrarás guaridas con bonificaciones en las costas. Cuando descubras un objeto, puedes enviar un convoy a recogerlo con [Enviar convoy].

BARCOS Y CONVOYES

ORGANIZAR BARCOS

Por lo general, los barcos son el bien más valioso de un aventurero en alta mar. Pero para poder usar un barco, primero tendrás que añadirlo a un convoy o crear con él un nuevo convoy.

CREAR UN CONVOY NUEVO

Para crear un convoy nuevo, selecciona el barco en el puerto y después usa la opción "Form convoy" (Crear convoy). Al hacerlo, contratarás automáticamente al mejor capitán disponible en la ciudad y a su tripulación.

No te preocupes si al principio el capitán parece falto de experiencia: aprenderá con el tiempo y no dejará de mejorar.



Si has comprado un barco nuevo en el astillero, se anclará en el puerto y en principio no generará ningún gasto. Pero en cuanto el barco pertenezca a un convoy, tendrás que pagar unos costes diarios para mantener a su tripulación.

AÑADIR UN BARCO A UN CONVOY

Si prefieres añadir un barco del puerto a un convoy ya creado, haz que convoy y barco estén anclados en el mismo puerto. Después, elige el edificio del jefe del puerto para que se abra una ventana. En ella podrás mover con facilidad barcos entre el convoy y el puerto.

ORGANIZAR CONVOYES



Selecciona un convoy para ver un resumen de su información: el nombre (1), su acción en curso (2) y campo (3) para ver distintos resúmenes.

En el primer campo podrás ver el resumen general: número de barcos, estado, velocidad del convoy (determinada por el barco más lento), número de cañones del convoy, marineros adicionales (para las batallas navales) y su fuerza de combate actual.

Debajo podrás ver botones para patrullar y atacar ciudades (consulta el capítulo "Combate"). En cuanto este campo de convoy esté abierto, puedes asignar buques escolta para organizar tu convoy.



En los campos adicionales verás:

- los productos que transporta el convoy
- los buques escolta del convoy (ver más adelante)
- los datos del capitán con los costes del convoy
- el resumen de la ruta comercial (consulta el capítulo “Crear rutas comerciales”)

BUQUES ESCOLTA

Un convoy puede estar compuesto de muchos barcos, pero tendrás que decidir cuáles defenderán el convoy en caso de batalla naval. Podrás asignar esta función a un máximo de tres barcos: serán los buques escolta de tu convoy.

- 1 Podrás ver qué barcos son en el resumen de buques escolta. En este ejemplo, dos buques escolta han sido seleccionados, y un campo se ha quedado vacío.
- 2 Aquí es posible ver cuántos marineros tiene disponibles el convoy y cuántos podría tener (el número máximo de marineros siempre es cinco por cañón).
- 3 La fuerza de combate del convoy también se mostrará. Se calcula por sus cañones y marineros, y por el estado de los buques escolta. Junto a ella se muestra lo alta que podría ser si los buques escolta fuesen otros o si se añadiesen más. Puedes realizar tú mismo esta optimización si organizas tu convoy (ver anterior).

LA TRIPULACIÓN

A cada barco de un convoy se le asigna la tripulación necesaria para sus viajes. Los costes básicos de un barco del convoy se cubren con los gastos de esta tripulación.

Pero también puedes contratar más marineros en el muelle. Estos marineros adicionales aumentarán los gastos diarios del convoy. Por cada cañón del convoy, podrán viajar cinco marineros en el convoy. Cuantos más marineros tenga un convoy, más lento será el tiempo de recarga durante un combate y más fuerte será un barco en los abordajes.



Al comienzo de una batalla, los marineros del convoy se repartirán entre los buques escolta. En este proceso, cada buque escolta podrá aceptar un máximo de cinco marineros por cañón.

CAPITANES







En la ventana del capitán de un convoy podrás ver los gastos diarios del convoy, así como el número de batallas navales en las que ha participado el capitán.

Debajo aparece el nombre del capitán y sus seis valores de experiencia:



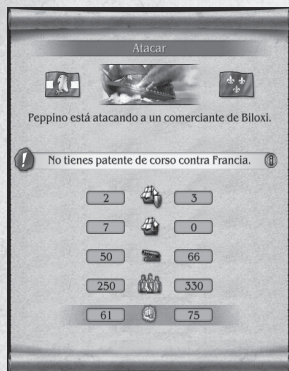
Podrás entrenar a un capitán con la ayuda de un instructor (ver en Acciones en la ciudad/Tabernas).

Pero el capitán también aprenderá por sí solo, a medida que vaya ejecutando algunas acciones.

1 Experiencia de batalla 	Aumenta el daño en las batallas navales. Cada punto aumenta el daño en un 2%.	El capitán aprende de las batallas navales que ha ganado
2 Navegación 	Avance más rápido en la carta náutica. Cada punto aumenta la velocidad del convoy en un 2%.	... en el mar.
3 Experiencia comercial 	Paradas más breves en las rutas comerciales. Cada punto reduce los tiempos muertos en un 10%.	... negocios que se hacen con el convoy (manualmente o en rutas comerciales).
4 Construcción de barcos 	Tiempos de reparación más cortos. Cada punto reduce los tiempos de reparación en un 5%.	... reparaciones del convoy en el astillero.
5 Experiencia de combate 	Aumenta el daño en los abordajes y combates terrestres. Cada punto aumenta el daño en un 2%.	... abordajes vencidos.
6 Radio de visibilidad 	Aumenta el radio de visibilidad del convoy. Cada punto aumenta el radio en un 10%.	... por día en alta mar, en el modo patrulla.

ACCIONES DE COMBATE

EL COMIENZO DE UNA BATALLA



Si comienzas un ataque con tu convoy sobre otro convoy en la carta náutica, tu convoy intentará alcanzar al rival. Entonces se abrirá la ventana de batalla naval, en la que podrás ver un resumen de los dos convoyes. Si compruebas que tu convoy es demasiado débil, estarás a tiempo de cancelar la batalla.

Pero si decides seguir adelante, tendrás que decidir si controlarás la batalla tú mismo (modo manual) o le dejarás esta responsabilidad al capitán (modo automático). Consulta la siguiente sección para obtener más información.

Esta ventana también aparecerá si alguien ataca al convoy que tengas seleccionado. Pero no se mostrará si otro de tus convoyes es atacado (ver a continuación "Entrar rápidamente en una batalla").

AUTOMÁTICO O MANUAL

Si decides encargarte tú mismo de controlar la batalla, se abrirá la ventana de batalla naval. En caso contrario, el capitán dirigirá la batalla en un segundo plano para que puedas concentrarte en otras cosas.

Ten en cuenta los siguientes aspectos:

- En las batallas automáticas no se capturan barcos.
- Los ataques a ciudades solo pueden realizarse de manera manual.
- Si controlas tú mismo la batalla, el tiempo de la carta náutica se detendrá, así que no te perderás nada de la batalla.



No hace falta que te encargues tú mismo de todas las batallas, sobre todo si tienes muchos convoyes y batallas que te distraen de otros objetivos más importantes. Comprueba que tu convoy sea más fuerte que el de tu rival y deja que luche por sí solo.

ENTRAR RÁPIDAMENTE EN UNA BATALLA

Tienes la opción de controlar una batalla tú mismo si atacan al convoy que tienes seleccionado en ese momento. Si, por ejemplo, tienes 3 convoyes y uno de los que no estás controlando recibes un ataque, comenzará a luchar de forma automática. Sería muy molesto que se abriese una ventana cada vez que atacan a uno de tus convoyes.



En estos casos, aparecerá un aviso de batalla en la parte superior izquierda de la pantalla, con la información básica sobre la batalla que está a punto de comenzar. Para ponerte al timón de la batalla tú mismo, pulsa el [Menú del juego] para abrir el menú del juego y seleccionar la batalla.

EL CURSO DE LA BATALLA

Solo los buques escolta del convoy participan en una batalla. Puedes controlar un barco directamente y controlar los otros mediante comandos tácticos.

En el capítulo “Funcionamiento del juego” encontrarás una descripción sobre los controles, pero aquí te damos un consejo para las batallas navales manuales:

Si pulsas la tecla de disparo, lanzarás una andanada por uno de los lados del barco o por los dos a la vez. El barco decidirá automáticamente qué opción es la mejor para dañar al rival. Hablamos de los enemigos que tienen una barra roja y verde bajo sus barcos.



MUNICIÓN Y OTRO EQUIPAMIENTO

En la ventana de comercio, bajo la pestaña "Equip" (Equipar), podrás equipar tu convoy con marineros, munición y otras armas. Además, el capitán de tu convoy también jugará un papel específico. Aquí te resumimos todos los aspectos más importantes de una batalla.



Puedes designar tres buques escolta por convoy, para que lo defiendan durante una batalla. Consulta el capítulo "Barcos y convoyes".



La experiencia de batalla y combate de tu capitán supone un extra en las batallas. Consulta el capítulo "Barcos y convoyes".



Los marineros adicionales que viajan en tu convoy tienen dos funciones: Primero, reducen el tiempo de recarga de tus cañones. Este tiempo será mínimo si tienes cuatro marineros por cada cañón del barco. Cada barco puede llevar hasta cinco marineros por cañón. Consulta el capítulo "Barcos y convoyes".

Segundo, necesitarás soldados si quieres abordar otros barcos o atacar ciudades.



A bordo siempre contarás con un suministro ilimitado de esta munición. Es la que provoca daños más graves en el casco. Usa balas de cañón cuando quieras hundir rápidamente o debilitar a tu rival.



Las balas encadenadas dañarán las velas del barco rival y le harán perder velocidad, algo importante en los abordajes.



Las balas con dispersión diezmarán a la tripulación del barco rival para aumentar su tiempo de recarga y hacerlo más vulnerable a los abordajes.



Los barriles de pólvora son caros y difíciles de encontrar. Funcionan como minas con detonadores temporizados y al explotar provocan daños en un área muy amplia.



Los sables y los mosquetes son solo importantes en los abordajes. Asegúrate de que todos tus marineros tengan armas pequeñas.

También tienes que comprobar que la proporción sea la correcta en una emergencia.

La mejor fuerza de combate se genera con una proporción de un 70% de sables y un 30% de mosquetes.



Para simplificar las cosas, los buques escolta comparten la misma reserva de munición y armas pequeñas. Por ejemplo, si tu buque escolta tiene 140 marineros y tienes 140 armas pequeñas en el convoy, cada marinero dispondrá de un arma en caso de abordaje.

ABORDAJE Y CAPTURA

Solo podrás abordar un barco enemigo durante las batallas navales manuales. Si el abordaje tiene éxito, el barco seguirá parado hasta el final de la batalla, y el ganador se quedará con él.

Para abordar un barco tienes que hacer lo siguiente:

- Antes del abordaje, tienes que ajustar la selección de munición en "Prepare to board" (Preparado para abordar). Durante este tiempo, no podrás disparar andanadas.
- Solo puedes abordar barcos más lentos que tú, ya que tienes que colocarte a su lado antes de comenzar el abordaje. Puedes lograr esto disparándoles a las velas o atrayendo al barco a un escollo para ralentizarlo. Si el barco es demasiado rápido, usa los "frenos" (acortar las velas) con [Frenar].
- Si se cumplen todos los requisitos, podrás iniciar el proceso del abordaje con tan solo embestir el barco que quieras abordar.

El proceso del abordaje se ejecutará automáticamente y no recuperarás el control del barco hasta el final del combate. Sí podrás seguir disparando al barco enemigo con tus otros barcos.

Eso sí, con cuidado: tus propios hombres podrían resultar heridos.

Otros puntos importantes de un abordaje:

- Algunos tipos de barcos solo se pueden conseguir abordándolos.
- Para capturar barcos muy grandes, primero tendrás que diezmar considerablemente a su tripulación o abordarlo varias veces. Puedes atacar repetidas veces a un convoy, siempre que no se aleje de ti en la carta náutica.





CONQUISTA HOSTIL

Una vez que hayas conquistado una ciudad con un ataque terrestre, podrás saquear sus arcas. Si dispones de la patente de corso correspondiente, también podrás anexionar la ciudad a la nación que te haya entregado la patente. En ese caso, la ciudad cambiará de nacionalidad.

Cuando llegues al rango de “Commodore” (Comodoro), dispondrás de una opción adicional: podrás anexionar la ciudad por ti mismo, y de esta forma fundar o expandir tu propia nación.

CONQUISTA ECONÓMICA

Si el comercio y la producción te interesan más que las batallas y la aventura, es posible que te atraiga más la opción de conquistar económicamente una ciudad. En cuanto se cumplan los siguientes requisitos, podrás pedirle al virrey de la nación a la que pertenece la ciudad que te transfiera los derechos administrativos de esta:

- Necesitas el rango de “Navigator” (Oficial de derrota) o superior, y tu reputación con la nación debe superar el 90%.
- Tienes que poseer más de 10 empresas en la ciudad y emplear a más del 75% de los trabajadores de la ciudad.

La ciudad debe haber alcanzado el estatus de “prosperidad” y tu popularidad entre sus habitantes debe superar el 90%.

VENTAJAS Y FUNCIONES ESPECIALES

Las siguientes funciones especiales se aplican a tus ciudades:

- El poder militar de una ciudad cambiará como resultado de la conquista. Pero sus habitantes seguirán con sus actividades cotidianas con total normalidad. Conquistar una ciudad no te convierte en propietario de los negocios o viviendas que no te pertenecían antes de la conquista.
- Siempre serás más popular en tus propias ciudades que en las otras. Pero siempre debes garantizar el bienestar de tus ciudades.
- La ciudad generará ingresos fiscales que podrás recoger en el palacio.
- No te preocupes por la defensa de la ciudad. Cuanto más grande se haga una ciudad, más robustas serán sus fortificaciones y de más soldados dispondrá. Eso sí, conviene que prestes atención a si el número de colonos que se asientan en la ciudad es suficiente.
- La flota del tesoro nunca atracará en tus ciudades, incluso si en tu ciudad residía un gobernador o un virrey.
- Los mercaderes de otras naciones seguirán visitando tu ciudad.



Obviamente, la mejor ventaja de tener tu propia ciudad es que siempre podrás entrar en ella. Solo podrás acercarte a otras ciudades si tu reputación con sus naciones es del 25% o superior.

MATRIMONIO

En una de las ciudades que administres, podrás adueñarte de su palacio y convertir la ciudad en tu lugar de residencia.

Contar con tu propio palacio es totalmente indispensable si quieres casarte con la hija o el hijo del virrey. Tu futura o futuro consorte solo aceptará tu proposición si dispones del alojamiento adecuado.

Tras la boda, en el palacio aparecerá una nueva pestaña en la que tu consorte te proporcionará información confidencial.



CREAR RUTAS COMERCIALES



1

2



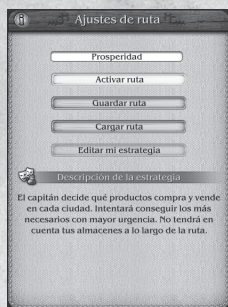
Si estás intentando fundar un imperio comercial o buscas una ocupación lucrativa para tus convoyes y así dedicar tu tiempo a una vida de aventura, conviene que te plantees la creación de rutas comerciales.

Para hacer esto, selecciona un convoy y elige la función “New trade route” (Nueva ruta comercial) desde el campo “Trade Route” (Ruta comercial). Luego puedes planear una nueva ruta al especificar las ciudades o cargar una ruta guardada anteriormente.

Si se supone que el capitán va a comerciar por su cuenta, elige las ciudades que produzcan la mayor variedad de productos.

Una ruta comercial también tiene sentido si buscas una forma sencilla de vender tus productos a un precio superior que los que te ofrece la ciudad en la que son producidos. También es muy sencillo incluir tus almacenes en la ruta comercial.

Si deseas crear una nueva ruta, primero selecciona la opción “Add town” (Añadir ciudad). Entonces tendrás que elegir una estrategia para la ruta entre dos opciones básicas: puedes seleccionar una estrategia comercial ya hecha y confiar en tu capitán o puedes elegir tu propia estrategia y decidir qué se debe comerciar, en qué ciudad, por qué precio y en qué cantidad.



Cuidado: la segunda opción es mucho más complicada y, si introduces valores erróneos, es posible que el convoy resulte deficitario.

Es por ello que, al comienzo del juego, lo mejor es usar las estrategias disponibles para no quedarte atascado.

Es por ello que, al comienzo del juego, lo mejor es usar las estrategias disponibles para no quedarte atascado.



Usar una estrategia predefinida presenta una ventaja considerable: la ruta se adaptará a los cambios de tamaño de las ciudades y por tanto podrá aceptar mayores cantidades, por ejemplo, si la ciudad ha experimentado un crecimiento.

CONTROLAR LAS RUTAS COMERCIALES

Puedes acceder a todas las rutas comerciales ya creadas mediante la lista de ciudades y convoyes, que puedes abrir en cualquier momento con [Lista de ciudades y convoyes]. Aquí podrás comprobar el estado de tus rutas comerciales, el beneficio que obtienes de ellas o hasta qué punto se puede aprovechar su capacidad. Te ayudará a decidir si quieres optimizar alguna ruta.



REPUTACIÓN Y ASCENSOS



RANGO

Tu rango siempre se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.



Algunas acciones (como visitar al maestro de obras o al virrey) solo estarán disponibles para algunos rangos. Se necesitan tres cosas para ascender de rango: activos, espacio de carga y empleados.

- Los activos son todas tus posesiones: barcos, edificios, productos y dinero.
- El espacio de carga es la suma de la capacidad de todos tus barcos.
- Los empleados son las personas que trabajan en tus compañías, así como los marineros de tus convoyes.

La barra azul que está debajo de tu rango siempre indica cuánto te queda para tu siguiente ascenso. Podrás obtener información detallada sobre el siguiente rango en el cuaderno de bitácora (que puedes abrir con el [Menú del juego]), justo en la primera página.

REPUTACIÓN

Tendrás una reputación ante cada nación, y variará en función de tus acciones militares a favor o en contra de las naciones. Completar misiones de administradores o gobernadores también afectará a tu reputación.

Tu reputación ante cada nación individual siempre se muestra con un gráfico circular en la parte superior central de la carta náutica.



Los porcentajes de reputación significan lo siguiente:

Menos del 25%	Tienes una relación hostil con la nación. No podrás entrar en ninguna de sus ciudades y es probable que sus convoyes militares te ataquen.
Entre el 25 y el 75%	Tienes una relación neutral con la nación. Por ejemplo, podrás solicitar licencias de producción y hablar con sus gobernadores.
Más del 75%	Tienes una relación de amistad con la nación. Podrás solicitar una audiencia con el virrey y pedirle patentes de corso.



Si dos naciones se convierten en aliadas, tendrás la misma reputación ante ambas.

POPULARIDAD

En cada ciudad gozarás de determinada popularidad entre sus habitantes, que estará entre 0 y 100%. Se verá afectada por lo siguiente:

Comercio	Tu popularidad subirá o bajará cuando vendas y compres productos, cuya cantidad se indicará debajo de la primera barra de inventario.
Trabajadores y residentes	Cada nuevo trabajador o residente aumentará tu popularidad en la ciudad.
Misiones	Las misiones que realices para la ciudad aumentarán tu popularidad en ella.
Piratería	Si atacas a un comerciante, descenderá tu popularidad en su ciudad.

Necesitas popularidad para poder producir en una ciudad.

PODER

Si has llegado a un punto en el que estás conquistando ciudades, en cierto modo estás representando a tu nación. En la pestaña “Power” (Poder) de la crónica, podrás comparar tu poder con el del resto de naciones.

El poder de una nación depende básicamente del número total de cañones y trabajadores (= poder económico).

CREDITS

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Michael Offel

Peter Grimsehl

Stephan Hodes

Ulf Winkelmann

GRAPHICS

Christoph Werner

Daniel Lieske

Guido Neumann

Mareike Gabele

Mark Kölker

GAME DESIGN

Daniel Scollie

Stephan Müller

QA

Sebastian Walter

Ingo Sander

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio – Dag Winderlich

EXTERNAL QA

Games Quality

ADDITIONAL SFX

Markus Braun

REALTIME BUILDINGS AND ILLUSTRATIONS

Animation Arts – Marco Zeugner,
Christian Fischer, Marlene Fischer
www.digisteam.com

PORTRAITS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

STORY, TEXTE & LEKTORAT

Falko Löffler

INTRO-SEQUENCE

The Light Works - Tobias Richter

SPECIAL THANKS TO

the members of www.patrizierforum.net
and all beta testers of Port Royale 3.

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal

Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß

Port Royale 3

Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION
MANAGER
Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER
Sebastian Weber

QA MANAGER
Markus Reiser

SUPPORT & COMMUNITY
MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
Theresa Merino
Peter Lytle

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Jonathan Hales
Andrew McKerrow

LICENSES

Uses "FMOD Ex Sound System" and
"Firelight Technologies"



Portions of this software Copyright
© 2012 Jenkins Software, LLC. All
rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C)
1997-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright
(C) 1999-2012 by RAD Game Tools,
Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011
by RAD Game Tools, Inc.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE KALYPSO MEDIA

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE GRATUITO

Nuestro servicio de atención al cliente le atenderá mediante correo electrónico las 24 horas al día, los siete días de la semana. Si tiene alguna pregunta o problema con uno de nuestros productos, le ofrecemos de forma gratuita respuestas y soluciones a las preguntas más frecuentes en la siguiente dirección y en nuestro foro:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Para ello necesitaremos algunos datos:

- El nombre completo del producto.
- Si es posible, el mensaje de error concreto y una descripción del problema.

Tenga en cuenta que no podemos responder por correo electrónico consultas sobre trucos y soluciones.

Asistencia personalizada

Si no encuentra ninguna solución para su problema, puede dirigirse personalmente a nuestro equipo de asistencia.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

Fax : 0049 (0)6241 506 19 11

Lun-Vie 11:00 - 16:00

Atención: las consultas de asistencia técnica deben enviarse en inglés para poder ser atendidas.

GARANTÍA LIMITADA

El LICENCIADOR le garantiza (si es usted el comprador inicial del Software original) que el medio de almacenamiento original que contiene el Software está libre de defectos materiales y de fabricación, bajo un uso y mantenimiento normales, durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si, por alguna razón, detecta un defecto en el medio de almacenamiento durante el periodo de garantía, el LICENCIADOR accede a sustituir, libre de cargo, cualquier Software que resulte estar defectuoso durante dicho periodo, siempre que el LICENCIADOR siga fabricando el Software en la actualidad. Si el Software ya no está disponible, el LICENCIADOR se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar del mismo valor o superior. Esta garantía se limita al medio de almacenamiento que contiene el Software, tal y como lo proporciona el LICENCIADOR, y no se aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplica y será nula si el defecto ha surgido por abuso, trato incorrecto o negligencia. Cualquier garantía implícita establecida por la ley está expresamente limitada al periodo de 90 días que se ha descrito.

Excepto por lo establecido anteriormente, esta garantía sustituye a cualquier otra garantía, ya sea oral o escrita, expresa o implícita, incluida cualquier otra garantía de comercialización, adecuación para un fin concreto o de no infracción, y el LICENCIADOR no se verá obligado a responder a ninguna otra demanda o garantía de ningún tipo.

Al devolver el Software de acuerdo con la garantía limitada indicada anteriormente, envíe el Software original únicamente a la dirección del LICENCIADOR especificada abajo e incluya: su nombre y dirección para la devolución; una fotocopia de su factura fechada de compra y una breve nota en la que se describa el defecto y el sistema en el que está ejecutando el Software.

EL LICENCIADOR NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, SECUNDARIOS O RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE, INCLUIDOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE POSESIONES, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR Y, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY, DAÑOS POR HERIDAS PERSONALES, INCLUSO AUNQUE EL LICENCIADOR HUBIESE RECIBIDO AVISO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIADOR NO SERÁ SUPERIOR AL PRECIO REAL PAGADO POR USAR ESTE SOFTWARE. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, O EXCLUSIONES O LIMITACIONES DE DAÑOS SECUNDARIOS O RESULTANTES, POR LO QUE ES POSIBLE QUE ESTAS LIMITACIONES DE GARANTÍA, EXCLUSIONES Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD NO SE

APLIQUEN EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, PERO PUEDE QUE USTED TENGA OTROS DERECHOS LEGALES, YA QUE VARÍAN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

4 Milbanke Court
Milbanke Way, Bracknell
Berkshire RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com



GAMING MINDS

kalypso

fmod



Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved.
Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd.
All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.